

RELAZIONE FINALE DEL DOCENTE
a.s. 2014/2015

Prof. Belliardo Diego
Prof. Mancari Daniele

Classe 4 C INF

Materia: Tecnologie e progettazione di sistemi informatici

QUADRO B

CONTENUTI DISCIPLINARI AFFRONTATI NELL'A.S. 2014/2015
ESPOSTI PER TEMI- UNITA' DIDATTICHE

	TITOLO: APPROFONDIMENTI DI JAVA SCRIPT
CONTENUTI (sommario analitico ed eventuali riferimenti bibliografici)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oggetti e Vettori Associativi ✓ Scambio di dati tramite l'oggetto localStorage ✓ Geolocalizzazione ✓ Mappe statiche 2D ✓ Collegamento dinamico alle google maps ✓ Le API v3 di google maps ✓ Lettura della posizione corrente

	TITOLO: LA LIBRERIA jQuery
CONTENUTI (sommario analitico ed eventuali riferimenti bibliografici)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caratteristiche base della libreria jQuery ✓ Il selettore jQuery ✓ Oggetti JQuery e oggetti Java Script ✓ La gestione degli eventi ✓ Richiamo dei metodi in cascata ✓ Elenco dei principali metodi jQuery ✓ Accesso agli attributi e alle proprietà di stile ✓ Effetti grafici con dissolvenza in entrata e in uscita ✓ Utilizzo della funzione di callback e relativi parametri ✓ Richiamo sugli psudoselettori CSS ✓ Accesso alla collezione di elementi restituiti dal selettore e relativa scansione ✓ Filtri e Selezioni ✓ Creazione dinamica di nuovi elementi ✓ Utilizzo di un ambiente integrato di sviluppo: WebStorm

	TITOLO: LE LIBRERIE jQuery UI
CONTENUTI (sommario analitico ed eventuali riferimenti bibliografici)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Introduzione alle librerie jQuery UI ✓ Animazioni sui colori ✓ Animazioni sulle classi Il metodo effect() ✓ La gestione degli eventi e i parametri event e args ✓ Principali Proprietà e Metodi comuni ai vari oggetti ✓ La classe Resizable

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La classe Draggable ✓ La classe Droppable ✓ La classe Selectable ✓ La classe Sortable ✓ I Widget ✓ Button e Buttonset ✓ Autocomplete ✓ Dialog ✓ Accordion e Tabs ✓ Datepicker ✓ Menù e sottomenù ✓ Progress Bar ✓ Slider ✓ Spinner
--	---

	TITOLO: CENNI SULLE LIBRERIE JQUERY MOBILE
CONTENUTI (sommario analitico ed eventuali riferimenti bibliografici)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo delle librerie jQuery Mobile ✓ L'attributo data-role ✓ L'attributo data-theme ✓ Il widget Page (cenni)

	TITOLO: IL LINGUAGGIO JAVA
CONTENUTI (sommario analitico ed eventuali riferimenti bibliografici)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Introduzione al linguaggio ✓ Caratteristiche generali: ✓ Le basi del linguaggio Java ✓ Gestione dell'input output ✓ Tipi di dato nativi e le classi base Boxing, Unboxing e Autoboxing ✓ Le stringhe ✓ Il passaggio dei parametri ✓ La conversione fra i tipi ✓ Le istruzioni base: ✓ condizionali e cicli ✓ Strutture dati semplici: vettori e matrici ✓ Gestione dei files di testo ✓ Gestione delle eccezioni ✓ Dichiarazione ed utilizzo delle classi ✓ Qualificatori di visibilità ✓ Ereditarietà ✓ Overload e Override ✓ Utilizzo di un ambiente integrato di sviluppo: eclipse

COMPITI DELLE VACANZE¹**Jquery UI****1. Gioco degli Scacchi**

Preparare una scacchiera in modo da poter far giocare due giocatori (umani), richiesto utilizzo di HTML, CSS, Jquery UI (eventualmente Javascript).

- Controlli: effettuare tutti i tipi di controlli delle regole degli scacchi, comprese mosse speciali, conclusione della partita (nelle diverse possibilità). Siti di riferimento:
 - <http://scacchi.qnet.it/manuale/regole.htm>
 - <http://www.scacchicannobio.it/corso/index.php>
- Importante: l'evento drag sarà considerato come prendere il "pezzo" con la mano.
- Funzioni minime richieste:
 - Dare la possibilità di far ruotare la scacchiera di 180° al cambio giocatore o poter giocare con scacchiera bloccata con i pezzi bianchi in basso
 - Storico mosse: un'area dello schermo (a scomparsa) deve essere adibita alla registrazione di tutte le mosse secondo lo standard degli scacchi, sempre visibile, ma in disparte.
 - Quando il mouse viene posizionato sopra un pezzo (hover), bisogna far visualizzare le possibilità di mossa di quel pezzo con un leggero ritardo (circa 320 millisecondi), evidenziando in modo particolare gli eventuali pezzi avversari sul movimento.
 - Evidenziare quando il Re è sotto scacco.
 - Possibilità di poter consultare le regole anche durante il gioco
 - Diverse modalità di gioco: senza timer e con timer. Per le diverse modalità col timer fare riferimento a: <http://scacchi.qnet.it/manuale/scacfaq.htm>
- Vincoli:
 - La scacchiera deve essere ridimensionabile con il mouse (Jquery)
 - Considerare come larghezza e altezza minima dello schermo (1024 X 768)px
 - Due pagine HTML, la prima dove si chiedono i nomi dei due giocatori e la modalità di gioco, dovranno essere presenti i Credits, nome del gioco, etc... (a vostra scelta) e la seconda dove vi è il gioco e le sue impostazioni.
- Si è liberi di aggiungere nuove funzioni, modalità di gioco, ed effetti grafici accattivanti.

Java

Fare i seguenti esercizi del libro:

- Un esercizio di pag. 147 (Input e Output)
- Un esercizio di pag. 147-148 (Strutture di controllo)
- Un esercizio di pag. 148 (Array)
- Tre esercizi di pag. 149
- Un esercizio di pag. 223-230 (Dichiarazione delle classi e uso degli oggetti)
- Un esercizio di pag. 230 (Mascheramento dell'informazione e interazione tra oggetti)
- Due esercizi di pag. 231 (Eredità e polimorfismo)
- Un esercizio di pag. 231 (Le librerie)
- Due esercizi di pag. 291 (File di testo)

¹ Se non sono assegnati compiti, inserire la dicitura *Nessun compito assegnato*.

Esercizi aggiuntivi per chi deve recuperare il debito:

- Preparare una pagina HTML con spiegazione letterale e semplici esercizi di esempio di utilizzo dei widget e dei selettori JQuery visti durante l'anno.
- Widget: menu, button, tabs, dialog box, accordion (dovranno essere diversi da quelli del sito di JQuery UI e da quelli visti durante l'anno)
- Selettori: selettori base, selettori multipli, selettori gerarchici, selezione per attributo, selettori first-child, last-child, nth-child

Java

Rispondere alle domande di autoverifica di fine Capitolo 3 del libro (pag. 142 - 146)

Rispondere alle domande di autoverifica di fine Capitolo 4 del libro (pag. 225 - 228)

In aggiunta a quelli indicati sopra:

Fare i seguenti esercizi del libro:

- Un esercizio di pag. 148 (Array)
- Due esercizi di pag. 149
- Due esercizi di pag. 231 (Eredità e polimorfismo)

Fossano,.....

Il Docente

BELLIARDO Diego

² Se non ci sono studenti con debito formativo, eliminare la tabella